

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS XI MULTIMEIDA SMK NEGERI 1 DRIYOREJO

Muhamad Sofyan Darmawan

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
email: sofyanromero@gmail.com

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Driyorejo, disimpulkan bahwa banyak ditemukannya siswa yang memiliki tingkat interaksi sosial rendah. Hal ini diperoleh dari hasil DCM (Daftar Cek Masalah) yang disebarkan di SMK Negeri 1 Driyorejo, khususnya siswa kelas XI Jurusan Multimedia. Adapun masalah interaksi sosial yang muncul yaitu minder, kurangnya kerjasama, takut bertanya kepada guru dan komunikasi yang kurang. Dari masalah interaksi sosial tersebut sangat diperlukan penanganan untuk membantu siswa mengatasi masalah tersebut. Selain itu penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling sangat terbatas. Guru BK hanya menggunakan media seadanya saja, apalagi menggunakan media untuk membantu memecahkan masalah siswa. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media bimbingan dan konseling, kemudian mengetahui akseptabilitas berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Puslijaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Produk yang dihasilkan dalam upaya membantu mengatasi masalah interaksi sosial yaitu media permainan ular tangga interaksi sosial yang disertai dengan buku panduan pelaksanaan permainan.

Hasil validasi ahli media pada permainan ular tangga interaksi sosial sebesar 88,46%. Hasil validasi ahli bimbingan dan konseling pada aspek kegunaan media permainan ular tangga interaksi sosial sebesar 84,38%, aspek kelayakan sebesar 90,63%, aspek ketepatan sebesar 90%, dan aspek kepatutan sebesar 85,38%. Sedangkan hasil validasi pengguna Guru BK di SMK Negeri 1 Driyorejo pada aspek kegunaan media permainan ular tangga interaksi sosial sebesar 93,75%, aspek kelayakan sebesar 100%, aspek ketepatan sebesar 100%, dan aspek kepatutan sebesar 100%. Sedangkan hasil validasi ahli media pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 87,16%. Hasil validasi ahli bimbingan dan konseling pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 86,37%. Hasil validasi pengguna Guru BK di SMK Negeri 1 Driyorejo pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 100%. Keseluruhan persentase hasil validasi jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak diperlukan revisi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Kata kunci: Permainan ular tangga, interaksi sosial.

ABSTRACT

Based on the results of preliminary studies at SMKN 1 Driyorejo, it was finally concluded that the finding showed some students had low social interaction. It is obtained from the DCM (Checklist Problems) distributed in SMKN 1 Driyorejo, especially a class XI student of Multimedia Department. As for the social interaction problems that appear are insecure, lack of cooperation, afraid to ask the teacher and a lack of communication. From the social interaction problems, it is urgently needed a treatment to help students overcome these problems. In addition, the use of media in guidance and counseling services is very limited. Counselor only use media sober, letting alone use the media to help solve the problems of students. Development research aims to develop a media guidance and counseling, then determine acceptability based aspects of usability, feasibility, accuracy and propriety development model Borg and Gall (1983), which has been simplified by Tim Puslijaknov (Team Center for Policy Research and Innovation Education Research Council and Development of the Ministry of National Education, 2008). The products produced in an effort to help overcome the problem of social interaction that media of snake ladder game of social interaction, along with manual execution of the game.

Results of media experts' validation on snakes and ladders game social interaction at 88.46. Results of the validation expert guidance and counseling on the usability aspects of the game of snakes and ladders media social interaction by 84.38%, amounting to 90.63% feasibility aspects, aspects of accuracy by 90% and amounted to 85.38% propriety aspect. While the results of the validation Counselor in SMKN 1 Driyorejo on the usability aspects of the game of snakes and ladders media social interaction by 93.75%, the feasibility aspects of 100%, 100% accuracy aspects, and aspects of the propriety of 100%. While the results of expert validation media guide for the implementation

of the game is judged systematically amount to 87.16%. The results of the validation expert guidance and counseling guide for the implementation of the game is judged systematically by 86.37%. Counselor user validation results in SMKN 1 Driyorejo guide for the implementation of the game is judged systematically of 100%. The overall percentage of validation results when compared with the product according to the eligibility criteria Mustaji (2005) was very good and did not need revision. It can be concluded that the development of the game of snakes and ladders media social interaction meets the criteria of acceptability of products which includes the aspects of usability, feasibility, accuracy and propriety.

Keywords: Snake and Ladder Game, social interaction.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya semua manusia mengalami perubahan dan perkembangan, baik perubahan fisik maupun perubahan psikis. Faktanya, masa perubahan yang sangat menentukan kehidupan seseorang adalah masa remaja atau puber pertama. Dalam tahap ini, terjadi transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa.

Menurut Hurlock dalam Sobur (2009: 134) perkembangan remaja mengalami beberapa perubahan yaitu meningkatnya emosi, perubahan fisik, psikis dan perubahan sosial tersebut mempunyai aspek sosial yang mendorong remaja untuk melakukan proses sosial.

Menurut Soekanto (2007: 54) proses sosial merupakan salah satu proses yang membawa gejala perubahan, gejala penyesuaian diri, dan gejala pembentukan. Semua gejala ini disebabkan oleh individu dalam kelompok menyesuaikan diri satu sama yang lain, menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan yang disebut proses interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tidak akan ada kehidupan bersama (Soekanto, 2007: 54). Hal ini menggambarkan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, tentu manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa lisan maupun dengan bahasa isyarat (Santoso, 2010: 157). Oleh karena itu, dalam kehidupan manusia bisa menyesuaikan diri untuk memenuhi kebutuhan dan kelangsungan hidup. Untuk memenuhi kebutuhan hidup, manusia memerlukan interaksi sosial dengan orang lain. Soekanto (2007: 55) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut antar orang perorangan, antara kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan perorangan dengan kelompok.

Sedangkan menurut Soekanto (2007:58) dijelaskan bahwa interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu (1) adanya kontak sosial dan (2) adanya komunikasi. Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk yaitu antar individu dengan individu lainnya, antar individu dengan kelompok dan antar kelompok. Selain itu kontak sosial bersifat langsung maupun tidak langsung, yang bersifat langsung adalah komunikasi. Menurut Wulansari (2009: 36) komunikasi ialah proses menyampaikan suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain atau seseorang kepada kelompok masyarakat lainnya, kelompok-kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lainnya untuk memberi tahu tentang sesuatu yang dapat merubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara langsung secara lisan atau tidak langsung.

Pada lingkungan sekolah juga terdapat interaksi sosial. Namun, dalam interaksinya banyak siswa yang kurang

atau tidak maksimal untuk berinteraksi dengan temannya maupun gurunya. Hal ini yang mengakibatkan siswa sulit untuk bergaul, tidak memiliki teman dekat, kurang percaya diri, malu bertanya kepada guru maupun temannya, sulit berkomunikasi dan tidak bisa bekerja sama dengan baik bersama teman.

Individu yang kurang bisa bersosialisasi atau kurang diterima di lingkungannya akan cenderung bersikap terlalu agresif atau bahkan terlalu menarik diri dalam pergaulan (Lusiana, 2014).

Di Sekolah SMKN 1 Driyorejo Gresik terdapat banyak siswa yang rendah dalam interaksi sosialnya. Berdasarkan Observasi pada bulan maret 2015 di Sekolah SMKN 1 Driyorejo tersebut terdapat 5 jurusan kelas X. Dari hasil analisis DCM (Daftar Cek Masalah), dari kelima jurusan tersebut terdapat satu jurusan yang memiliki skor tertinggi terkait dengan masalah interaksi sosial yakni pada jurusan Multimedia kelas X. Rendahnya interaksi sosial di kelas tersebut membuat para siswa kurang maksimal dalam mendapatkan pelajaran yang diajarkan oleh guru. Karena siswa merasa takut untuk bertanya kepada guru, takut untuk mengangkat tangannya jika guru memberikan pertanyaan, kurangnya komunikasi kepada temannya di karenakan lebih mementingkan rasa mindernya, dan kurangnya kerja sama dengan teman sekelasnya. Perilaku tersebut akan mempengaruhi proses belajar siswa.

Dari hasil DCM (Daftar Cek Masalah), ada beberapa kategori masalah siswa, diantaranya; masalah kesehatan, keadaan ekonomi, agama, penyesuaian diri terhadap kurikulum, masalah hubungan sosial, beorganisasi, dan lain-lain. Dari semua kategori masalah tersebut, masalah hubungan sosial dan berorganisasi menempati skala tertinggi dari masalah-masalah lain. Masalah yang ada di Kelas X Multimedia ini terbawa hingga kelas XI, yang mana mereka mengalami masalah hubungan sosial yaitu kurangnya interaksi sosial. Mengingat dampak dari buruknya interaksi sosial terhadap kehidupan siswa, maka perlu sekali bagi seorang konselor untuk memberi pengajaran dan atau pengalaman yang akan membuat siswa lebih sering melakukan kontak sosial agar mereka terhindar dari sikap anti sosial.

Menurut Grunfeld (1976: 31) permainan ular dan tangga merupakan permainan yang banyak dimainkan di berbagai Negara. Mulai anak-anak bahkan sampai orang dewasa memainkan permainan ini, meskipun demikian, tidak banyak orang yang mengetahui bagaimana awalnya permainan ini terjadi demikian mendunia sampai saat ini.

Dari uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ular tangga akan sangat mudah dimainkan oleh peserta didik karena sifatnya yang populer di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Hal ini akan sangat bermanfaat baik bagi guru maupun siswa karena akan meminimalisir terjadinya pembengkakan alokasi waktu bermain akibat responden kurang familiar dengan jenis permainan. Maka, jika permainan yang dimasukkan ke pembelajaran merupakan permainan yang sudah umum seperti permainan Ular Tangga, hal ini akan mudah diaplikasikan baik oleh guru maupun murid.

Oleh sebab itu, meskipun permainan ular tangga sangat umum bagi siswa dan guru, peneliti melakukan beberapa modifikasi sehingga perlu adanya penelitian pengembangan guna menginvestigasi apakah permainan tersebut memenuhi kriteria akseptabilitas produk.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial ini adalah model penelitian pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslijaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Model penelitian dan pengembangan Borg and Gall pada awalnya mempunyai sepuluh tahapan, kemudian disederhanakan oleh Tim Puslijaknov menjadi lima tahapan yaitu:

- 1). Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan.
- 2). Pengembangan produk awal.
- 3). Validasi ahli dan revisi
- 4). Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk.
- 5). Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Karena keterbatasan peneliti, maka langkah-langkah dalam penelitian tersebut diadaptasi sesuai dengan kebutuhan dan hanya sampai pada tahap validasi ahli dan calon pengguna.

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat akseptabilitas produk, yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Sedangkan subyek uji produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi uji ahli media, uji ahli (Bimbingan dan Konseling), dan uji calon pengguna produk.

Subjek uji produk dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Ahli Media yaitu dari dosen jurusan psikologi pendidikan dan bimbingan prodi bimbingan dan konseling yaitu Drs. Moch. Nursalim, M.Si.
2. Ahli Bimbingan dan Konseling yang berasal dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Prodi Bimbingan Dan Konseling, yaitu Denok Setiawati S.Pd., M.Pd Kons dan Bambang Dibyo Wiyono, S.Pd., M.Pd.
3. Calon Pengguna Produk yaitu guru BK SMK Negeri 1 Driyorejo, Lilik Nursilowati, S.Pd.

Instrumen pengumpul data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket/penilaian akseptabilitas produk yang dikembangkan berdasarkan buku *Standars for Evaluation Educational Programs, Project and Materials (The Joint Commite on Standards for Educational Evaluation)* yang terdiri dari empat aspek yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Teknik analisis data menggunakan angket yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian. Data kualitatif ini berupa saran dan komentar dari ahli media, ahli Bimbingan dan Konseling dan Calon pengguna produk. Dengan kata lain, data kualitatif didapatkan secara deskriptif untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P: angka persentase

F: frekuensi yang sedang dicari

N: Jumlah frekuensi (Anas Sudijono, 2001)

Dari rumus tersebut peneliti mengumpulkan data menggunakan angket tertutup dengan tingkat penilaian:

Tabel 3.1 Skala Penilaian

Produk	Jawaban	Skor
Media permainan ular tangga interaksi sosial	Sangat baik (SB)	4
	Baik (B)	3
	Kurang baik (KB)	2
	Tidak baik (TB)	1

Yang kemudian diukur dengan cara sebagai berikut:

$$p = \frac{(4 \times \sum \text{jawaban}) + (3 \times \sum \text{jawaban}) + (2 \times \sum \text{jawaban}) + (1 \times \sum \text{jawaban})}{4 \times \text{jumlah responden keseluruhan}}$$

Untuk memberi makna terhadap angka persentase, sebagai hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut yang ada kaitannya untuk menentukan apakah media permainan ular tangga interaksi sosial harus direvisi atau tidak, dan apakah buku panduan pelaksanaan permainan harus direvisi atau tidak, maka akan digunakan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005: 102) tingkat kelayakan dan kriteria revisi produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Produk

Prosentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu direvisi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan dan Hasil Pengembangan

Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial ini sesuai dengan model pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Puslijaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), dan telah diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Sehingga tahapan dalam penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Tahap Analisis Produk yang Dikembangkan.

Tahapan awal dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan studi kepustakaan dan survey lapangan. Studi kepustakaan digunakan untuk mengkaji konsep dan teori yang berhubungan dengan interaksi sosial. Survey lapangan ini dengan melakukan observasi dan wawancara langsung dengan Guru BK di SMK Negeri 1 Driyorejo. Hasilnya didapatkan bahwa masih banyak siswa yang kurang dalam berinteraksi sosial, terutama siswa di kelas XI Jurusan Multimedia.

2. Pelaksanaan Pengembangan Produk Awal

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini ada dua yaitu: Media permainan ular tangga interaksi sosial dan buku panduan pelaksanaan permainan.

3. Pelaksanaan Validasi Ahli dan Revisi

a. Validasi Ahli Media.

1. Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil validasi ahli media, data kuantitatif yang diperoleh sebesar 88,46%. Sedangkan data kualitatif yang berupa masukan dari ahli media yaitu memperbaiki angket penilaian media dan mengubah ukuran media menjadi lebih besar.

2. Buku Panduan

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh data kuantitatif sebesar 87,16%. Sedangkan data kualitatif yang berupa masukan dari ahli media yaitu memperbaiki layout halaman. .

b. Validasi Ahli BK

Validasi ahli BK dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penilaian melalui skala penilaian dan masukan pada kolom komentar dan saran perbaikan. Data validasi ahli BK ini dikumpulkan melalui instrumen penilaian berdasarkan aspek evaluasi program, proyek, dan materi pendidikan dalam buku *Standart For Evaluation Educational Programs, Project, and Materials (The Joint Commite on Standars For Educational Evaluation)*. Hasil dari validasi ahli BK ini, digunakan sebagai bahan untuk melakukan revisi produk pengembangan.

1. Media Permainan Ular Tangga

Rerata yang diperoleh dari kedua Ahli Bimbingan dan Konseling untuk masing-masing aspek yaitu:

- 1).Aspek kegunaan sebesar 84,38% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- 2).Aspek kelayakan sebesar 90,63% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- 3).Aspek ketepatan sebesar 90% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- 4)Aspek kepatutan sebesar 85,38% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Sedangkan rerata yang diperoleh dari kedua Ahli Bimbingan dan Konseling untuk keseluruhan aspek sebesar 87,35% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari Ahli BK yaitu:

- 1). Isi kartu permainan nomer 2,3,5,6,8,9 perlu diperbaiki. Misal kartu dengan pertanyaan jelaskan maka jawabannya juga penjelasan.
- 2). Ukuran kotak pada permainan ular tangga kurang besar.
- 3). Kota kosong sebaiknya diisi dengan permainan/menyanyi.

2. Buku Panduan

Dari hasil Validasi Ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 86,37% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan

produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari Ahli BK yaitu:

- 1). Cover akan lebih bermakna jika gambarnya adalah orang yang saling berinteraksi ketika permainan ular tangga.
- 2). Cover perlu diganti
- 3). Latar belakang perlu dicek/direvisi
- 4). Isi ditambah literatur dari buku.
- 5). Biografi penulis diganti background.

4. Pelaksanaan Validasi Calon Pengguna (Guru BK) dan Revisi

Tahap validasi calon pengguna dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penilaian melalui skala penilaian dan masukan pada kolom komentar dan saran perbaikan. Data validasi calon pengguna ini dikumpulkan melalui instrumen penilaian berdasarkan aspek evaluasi program, proyek, dan materi pendidikan dalam buku *Standart For Evaluation Educational Programs, Project, and Materials (The Joint Commite on Standars For Educational Evaluation)*. Hasil dari validasi calon pengguna ini digunakan sebagai bahan untuk melakukan revisi produk pengembangan.

1. Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil validasi calon pengguna, dapat disimpulkan bahwa data kuantitatif yang diperoleh dari masing-masing aspek yaitu:

- 1). Aspek kegunaan sebesar 93,75% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- 2). Aspek kelayakan sebesar 100% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- 3). Aspek ketepatan sebesar 100% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- 4). Aspek kepatutan sebesar 100% jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah baik dan tidak perlu direvisi.

Sedangkan rerata yang diperoleh dari validasi calon pengguna untuk keseluruhan aspek sebesar 98,44% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Data kualitatif penilain akseptabilitas produk diperoleh berdasarkan saran, kritik, komentar dan masukan dari validasi calon pengguna.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari validasi calon pengguna yaitu bahwa media permainan ular tangga interaksi sosial ini sudah baik.

B. Buku Panduan

Buku panduan pelaksanaan Permainan ular tangga interaksi sosial ini dinilai berdasarkan sitematika buku panduan baik dari isi, manfaat ataupun makna dalam buku panduan.

Dari hasil uji calon pengguna produk diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 85,94% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi.

5. Produk Akhir

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

a. Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli Bimbingan dan Konseling, dan Calon Pengguna (Guru BK), media permainan ular tangga interaksi sosial yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

b. Buku panduan

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli Bimbingan dan Konseling, dan Calon Pengguna (Guru BK), buku panduan pelaksanaan permainan ular tangga interaksi sosial yang dikembangkan disini sudah memenuhi kriteria kelayakan produk.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini pada dasarnya menitik beratkan pada pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan interaksi sosial siswa khususnya jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Driyorejo. Dalam penelitian pengembangan ini tentunya ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu tahap pertama adalah analisi produk yang dikembangkan. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan studi kepustakaan dan survey lapangan. Studi kepustakaan digunakan untuk mengkaji konsep dan teori yang berhubungan dengan interaksi sosial. Survey lapangan ini dengan melakukan observasi dan wawancara langsung dengan Guru BK di SMK Negeri 1 Driyorejo. Hasilnya didapatkan bahwa masih banyak siswa yang kurang dalam berinteraksi sosial, terutama siswa di kelas XI Jurusan Multimedia.

Tahap kedua adalah pengembangan produk awal. Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini ini ada dua yaitu: Media permainan ular tangga interaksi sosial dan buku panduan pelaksanaan permainan.

Tahap ketiga adalah validasi ahli dan revisi. Berdasarkan hasil validasi ahli media, bahwa data

kuantitatif yang diperoleh dari permainan ular tangga interaksi sosial, sebesar 88,46%. Sedangkan data kualitatif yang berupa masukan dari ahli media yaitu memperbaiki angket penilaian media dan mengubah ukuran media menjadi lebih besar. Rerata yang diperoleh dari kedua Ahli Bimbingan dan Konseling untuk masing-masing aspek yaitu: Berdasarkan hasil dari validasi ahli Bimbingan dan Konseling menunjukkan bahwa media permainan ular tangga interaksi sosial ini memenuhi kriteria kegunaan sebesar 84,38%, kelayakan sebesar 90,63%, ketepatan sebesar 90% dan kepatutan sebesar 85,38%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 87,35%. Hal tersebut jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan komentar dan saran yang diperoleh dari validasi ahli bimbingan dan konseling yaitu isi kartu permainan nomer 2,3,5,6,8,9 perlu diperbaiki, misal kartu dengan pertanyaan jelaskan maka jawabannya juga penjelasan, ukuran kotak pada permainan ular tangga kurang besar, kotak kosong sebaiknya diisi dengan permainan/menyanyi.

Sedangkan buku panduan pelaksanaan permainan berdasarkan hasil validasi ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 86,37% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan komentar dan saran yang diperoleh dari validasi ahli bimbingan dan konseling yaitu cover akan lebih bermakna jika gambarnya adalah orang yang saling berinteraksi ketika permainan ular tangga, cover perlu diganti, latar belakang perlu dicek/direvisi, isi ditambah literatur dari buku dan biografi penulis diganti background.

Tahap keempat validasi calon pengguna. Dalam validasi calon pengguna diperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil dari validasi calon pengguna menunjukkan bahwa media permainan ular tangga interaksi sosial ini memenuhi kriteria kegunaan sebesar 93,75%, kelayakan sebesar 100%, ketepatan sebesar 100% dan kepatutan sebesar 100%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 98,44%. Hal tersebut jika dibandingkan dengan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan komentar dan saran yang diperoleh dari validasi calon pengguna yaitu sudah baik. Sedangkan buku panduan pelaksanaan permainan berdasarkan hasil validasi calon pengguna diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 100% dan jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk

menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan komentar dan saran yang diperoleh dari validasi calon pengguna, bahwa buku panduan sudah baik dan semoga bisa bermanfaat bagi konselor dan siswa.

Setelah dilakukan perbaikan baik pada media permainan ular tangga interaksi sosial dan buku panduan pelaksanaan permainan maka jadilah sebuah produk akseptabilitas, yang berupa media permainan ular tangga interaksi sosial yang sudah memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Serta buku panduan pelaksanaan permainan yang sudah memenuhi kriteria kelayakan produk.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil validasi ahli media, validasi ahli bimbingan dan konseling dan validasi Calon Pengguna (Guru Bimbingan dan Konseling) bahwa produk pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Adapun data yang menunjukkan bahwa produk pengembangan memenuhi kriteria akseptabilitas produk yaitu berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh data bahwa media permainan ular tangga interaksi sosial secara keseluruhan sebesar 88,46%. Sedangkan buku panduan pelaksanaan permainan ular tangga interaksi sosial berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 87,16%. Berdasarkan hasil validasi ahli bimbingan dan konseling diperoleh data bahwa media permainan ular tangga interaksi sosial memenuhi kriteria kegunaan sebesar 84,38%, kelayakan sebesar 90,63%, ketepatan sebesar 90%, dan kepatutan sebesar 85,38%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 87,35%. Sedangkan buku panduan pelaksanaan permainan ular tangga interaksi sosial berdasarkan hasil validasi ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 86,37%. Sedangkan hasil validasi calon pengguna (Guru BK) diperoleh data bahwa media permainan ular tangga interaksi sosial ini memenuhi kriteria kegunaan sebesar 93,75%, kelayakan sebesar 100% ketepatan sebesar 100% dan kepatutan sebesar 100%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 98,44%. Sedangkan buku panduan pelaksanaan permainan berdasarkan hasil validasi calon pengguna (Guru Bimbingan dan Konseling) diperoleh data bahwa rerata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 100%.

Keseluruhan perolehan persentase jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sehingga pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang memenuhi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

B. Saran

Peneliti memberikan saran berkaitan dengan produk yang dihasilkan sesuai dengan hasil produk yang telah dikembangkan sebagai berikut:

a. Bagi Guru BK

Guru BK diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan media permainan ular tangga interaksi sosial pada pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya media permainan ular tangga interaksi sosial ini diharapkan dapat digunakan oleh siswa terutama yang mempunyai interaksi sosial rendah. Selain itu, diharapkan siswa bisa tertarik dan mampu memanfaatkan media permainan ular tangga interaksi sosial (atas bantuan Guru BK ataupun sendiri) dalam upaya meningkatkan interaksi sosial.

c. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan produk ini hanya untuk mengetahui akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan tahapan dalam penelitian pengembangan secara utuh sampai dengan uji coba lapangan skala besar. Selain itu, peneliti selanjutnya perlu membuat inovasi yang lebih menarik lagi dari produk pengembangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, W.L. & Gall, MD. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc.

Grunfeld, Freeric. 1976. *Spiele der Welt*. Franfurt : Wolfgang Krunger Verlag

Join Commite On Standards For Educational Evaluations.1981. *Standards For Evaluational Educational Program, Project and Materials*. United States. Mc Graw- Hill Book Company

Lusiana, I. 2014. *Interaksi sosial antara remaja yang tinggal bersama orang tua dan remaja di panti asuhan*. Jurnal online psikologi, 02(1).

Mustaji.2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.

Santoso, Slamet. 2010. *Teori – teori Psikologi sosial*. Bandung: PT.Refika Aditama sarwono, Sarlito W. 2012. Psikologi Remaja. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.

Sobur, Alex. 2009. Psikologi Umum: CV Pustaka setia.

Soekanto, soerjono. 2007. *Sosiologi suatu pengantar*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Sudijono, Anas. 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo.

Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.

Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (Tim Puslijaknov). 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*.